Spelbeschrijving

Kom mee naar Amsterdam!

Jullie zijn invloedrijke Amsterdamse kooplieden, die handeldrijven aan het einde van de 19e eeuw. Jullie laten allerlei goederen vervaardigen en vervoeren die naar de pakhuizen bij de haven, om ze vervolgens wereldwijd te verhandelen. Verbeter je reputatie en prestige door winstgevende handel, goed geplande stadsuitbreidingen en het weloverwogen bekleden van belangrijke functies en posities.

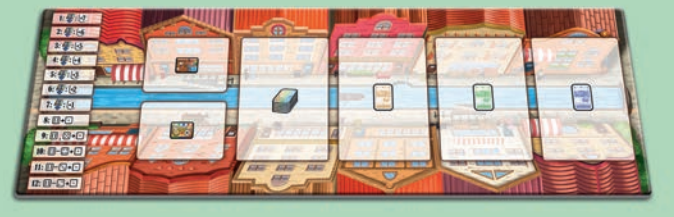
In elke ronde kiezen de spelers een nieuwe kaart en twee van de zes dobbelstenen, die de grondstoffen leveren die cruciaal zijn om het spel te winnen. Door de grondstoffen te gebruiken kunnen de spelers kaarten activeren, huizen in bezit nemen of schepen verplaatsen om goederen naar de pakhuizen te brengen. De speler met de beste vaardigheden en vooruitziende blik, zal zijn prestige zien toenemen en komt steeds dichter bij de overwinning. Wie aan het einde van het spel het meeste prestige heeft, is de winnaar.

Spelmateriaal

Basisspel:

- **1 Speelbord**

- **1 Spelrondenbord met velden voor de stapels kaarten**



- **1 Rondenteller**

- **36 goederenfiches** *(Acryl onderdelen in de DELUXE-versie*)*

Telkens 4x

Opmerking: Om de kleuren van de grondstoffen beter te kunnen onderscheiden, is er voor elke kleur een speciaal kleursymbool. Dezelfde symbolen zijn ook op het speelbord, het grondstoffenbord, de kaarten en diverse fiches terug te vinden.

- **16 Marktfiches**

- **40 Munten**

- **25 Straffiches**

- **1 Startspelerwapen**

- **240 Grondstofblokjes**

In zwart, bruin, paars, roze, oranje en grijs:

Per kleur: 30x waarde 1 (klein) 10x waarde 5 (groot)

Deze worden verder aangeduid als "grondstoffen".

- **1 Grondstoffenbord**

- **6 Dobbelstenen**

In zwart, bruin, paars, roze, oranje en grijs

- **132 Speelkaarten**

54 ambachtslieden (groen) *54 gebouwen (blauw)* *24 buurtplattegronden (beige)*

Achterzijde:

- 6 Buurtfiches

- 40 actiefiches
  Deze zijn nodig voor het markeren van gebruikte kaarten.

(Acryl onderdelen in de DELUXE-versie)*

- 12 Dokwerkers – *Telkens 2x in de kleuren lichtblauw, roodbruin, wit, goudgeel, lichtroze en lichtgroen.*

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

- 1 Stoffen buidel

- 10 "x5"-Vermenigvuldigingsfiches

- 1 Supplement met uitleg over de kaarten en fiches
- 1 Spelregeloverzicht

Uitbreiding 1: De gespecialiseerde arbeiders pag. 14

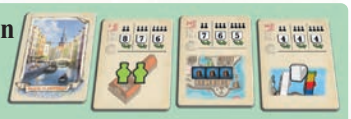
- 1 Voorman
- 1 Stadsbode

CLASSIC

*DELUXE**

Uitbreiding 2: Geheime opdrachten pag. 15

- 42 Opdrachten



Uitbreiding 3: De handelaar op de zwarte markt pag. 15

- 1 "Stefan Feld"-figuur

Uitbreiding 4: Extra marktfiches pag. 16

- 8 Marktfiches

4x CA

4x CB

Spelmateriaal voor elke speler

In de spelerskleuren rood, groen, geel en blauw.

- 4 Spelersborden

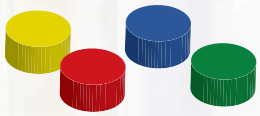
- 2 Overzichtskaarten

- 4 Draaischijven
  Elke draaischijf bestaat uit een basis en een draaibaar gedeelte. Leg het draaibare deel in de basis. Door de verhoogde rand kan de draaischijf gemakkelijk gedraaid worden.

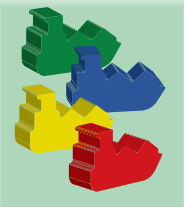
- 60 Eigendomsfiches
  15 fiches per spelerskleur

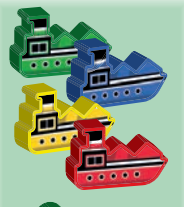
- 4 "100/200"-Puntenfiches

- 4 Amstelschijven
  Om de volgorde van de spelers op de Amstel mee aan te geven



- 4 Vrachtschepen





- 4 Roeiboten

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

In dit overzicht wordt steeds het spelmateriaal in de CLASSIC-versie en in de DELUXE-versie getoond. In de rest van deze spelregels wordt in de voorbeelden steeds alleen het spelmateriaal uit de DELUXE-versie gebruikt. Het spelmateriaal in de DELUXE-versie is ook afzonderlijk verkrijgbaar. Meer informatie hierover is te vinden op pagina 18 en 19.*

Spelvoorbereiding

1) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Het bord toont de stad Amsterdam en zijn haven.

- De stad is onderverdeeld in **6 buurten**. Elke buurt heeft een eigen kleur, herkenbaar aan de kleur van de daken en de grondstofsymbolen. Elke buurt bestaat uit **6 huizenblokken**.
- In de haven bevinden zich **9 grote pakhuizen** en **4 kleine pakhuizen** met hun **ankerplaatsen** (herkenbaar aan een anker-symbool) plus **6 steigers** voor het laden van goederen en om dokwerkers aan boord te nemen (herkenbaar aan een kraan-symbool). Alles wordt verbonden door een lichtblauwe waterweg, waarover de spelers hun vrachtschepen verplaatsen.
- De **rivier de Amstel** stroomt over 19 velden door de stad (het laatste grote veld telt als één veld) en passeert hierbij 4 bruggen.
- Rechts onderop het speelbord is het **goederendepot** waar de dokwerkers, die hun eindbestemming bereikt hebben, worden geplaatst.
- Links onderop het speelbord is de **zwarte markt**, met negen velden voor goederen.
- Langs de rand van het speelbord loopt het **prestigepuntenspoor** met de velden 0–100.

2) Alle **goederenfiches** (voortaan alleen nog goederen genoemd) worden in de stoffen buidel gestopt. Trek vervolgens een voor een de goederen uit de buidel en leg ze willekeurig open op de 36 huizenblokken. Zorg ervoor dat de grondstofsymbolen op het speelbord zichtbaar blijven.

3) Verdeel de **12 dokwerkers** over de steigers. Stop hiervoor alle dokwerkers in de stoffen buidel. Trek vervolgens steeds **2** dokwerkers tegelijk uit de buidel en plaats ze per paar op de steigers, tot deze allemaal gevuld zijn.

Belangrijk: Let erop dat op een steiger altijd **2 dokwerkers staan met een verschillende kleur** en dat er geen dokwerkers staan op een steiger in de eigen kleur.

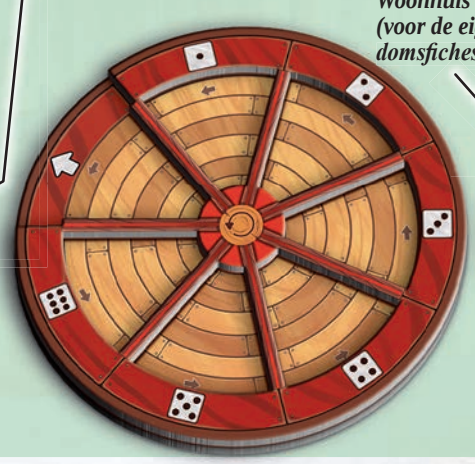
4) Stop de **6 buurtfiches** in de stoffen buidel en trek hier vervolgens weer een aantal fiches uit (**aantal spelers – 1, dus bijvoorbeeld 2 fiches in een spel met 3 spelers**). Leg de fiches open naast het speelbord. Leg hier een nog niet getrokken buurtfiches naast, met de achterkant naar boven, zodat ook tijdens het spel zichtbaar is hoeveel prestigepunten spelers kunnen verdienen, als ze de meeste eigendomsfiches hebben in de betreffende buurten. De overige buurtfiches worden in het spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Het persoonlijke spelmateriaal

14) Elke speler kiest een kleur (rood, groen, geel of blauw) en neemt het volgende spelmateriaal in deze kleur:

- **1 "100/200"-Puntenfiche,** dat naast het prestigepuntenspoor gelegd wordt.
- **1 Spelersbord** en **2 overzichtskaarten**, die de speler voor zich neerlegt.
- **1 Tweedelige draaischijf**, die naast het spelersbord wordt gelegd. De rand van de basis toont 6 dobbelstenen met waardes 1 tot en met 6 en een uitgangspijl. Het draaibare deel heeft 7 vakken. Tijdens het spel worden hier grondstoffen in gelegd en er weer uit genomen.

  Let op: Je mag op elk moment tijdens het spel, kleine blokjes ("1") en grote blokjes ("5") grondstoffen, omruilen met grondstoffen uit de algemene voorraad.
- **1 Roeiboot**, die op het veld "0/100" van het prestigepuntenspoor wordt gezet.
- **1 Vrachtschip**, dat in de haven op de steiger van de overeenkomstige kleur geplaatst wordt (ook herkenbaar aan het kraan-symbool).
- **15 Eigendomsfiches**, die op het woonhuis van het spelersbord worden gelegd.



5) Leg het **spelrondenbord** naast het speelbord.

6) Sorteer de **kaarten** op kleur van de achterkant en schud ze als afzonderlijke stapels. Leg de stapels gedekt neer op de gelijk gekleurde velden van het spelrondenbord.

7) Sorteer de **16 marktfiches** naar hun achterkant "A" of "B" en schud ze afzonderlijk. Leg ongezien 2 fiches "A" en 2 fiches "B" terug in de doos. Maak een gedekte stapel met de 6 "B" fiches onderop en de 6 "A" fiches bovenop en leg de stapel op het betreffende veld van het spelrondenbord. Neem het bovenste fiche en leg dit open op het veld naast de stapel. Zo wordt er in de rondes 1 – 6 met de "A" fiches gespeeld en in ronde 7 – 12 met de "B" fiches.

8) Leg de **rondenteller** op het eerste veld van het spelrondenspoor zodat het venster de gevolgen voor de huidige ronde toont. Zie ook "Aanvullende regels" op pagina 12. Elke ronde wordt de teller een veld opgeschoven.

Let op: Als je wilt beginnen met een korter spel speel dan 10 rondes in plaats van 12. De rondenteller wordt dan op veld 3 geplaatst en er zijn dan maar 5 marktfiches "A" en "B" nodig.

9) Leg het **grondstoffenbord** ook naast het speelbord.

10) Sorteer de **grondstoffen** op kleur en leg ze als voorraad op de huizen met dezelfde kleur op het grondstoffenbord.

11) Leg de **6 dobbelstenen** aan de onderkant van het grondstoffenbord.

12) Sorteer de **munten** naar waarde en leg ze, samen met de **actiefiches** en **straffiches**, als voorraad op de aangegeven velden van het grondstoffenbord.

13) De zes "x5"-vermenigvuldigingsfiches blijven eerst in de doos. Pas als het nodig is komen ze in het spel (zie ook pagina 12).

- **1 Amstelschijf**, die op het donkerblauwe startveld van de Amstel wordt gelegd. De schijven worden opgestapeld op het startveld, de volgorde wordt bepaald door de schijven uit de buidel te trekken.

Let op: De positie van de schijven bepaalt de volgorde van de spelers gedurende het gehele spel (dus ook al bij de volgende twee acties op de volgende pagina). De **volgorde** is van voor naar achteren en als schijven gestapeld zijn, van boven naar beneden.

- **1 Gulden**, als startkapitaal. Leg het geld op de geldbuidel op het spelersbord. Het geld moet altijd goed zichtbaar zijn voor alle spelers.

- De speler die aan het begin van het spel of tijdens het spel vooraan staat op de Amstel, krijgt het **Startspelerwapen**.

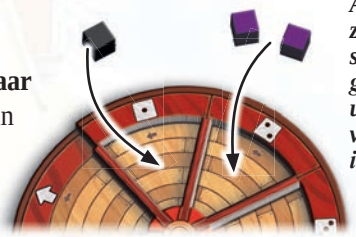
Onder het spelersbord is plaats voor maximaal 5 nog niet geactiveerde kaarten. Als een kaart geactiveerd wordt, dan wordt deze verplaats en boven het spelersbord gelegd. Hier is het aantal kaarten niet begrensd.

Nu moeten nog twee acties worden uitgevoerd, voordat de eerste ronde van het spel kan beginnen:

15) Afhankelijk van het aantal spelers, wordt van de stapels met ambachtslieden en gebouwen, een aantal kaarten getrokken, zoals in de tabel hiernaast is aangegeven. De kaarten worden open naast het spelrondenbord gelegd.
In de volgorde van de schijven op het startveld van de Amstel, **van onder naar boven**, neemt elke speler een kaart en legt deze op een van de 5 plaatsen onder zijn spelersbord. De overgebleven kaart wordt open op het aflegveld van het spelrondenbord gelegd.

	2	3	4
Ambachtslieden	1	2	3
Gebouwen	2	2	2

16) Nu nemen alle spelers, in de volgorde van de schijven op de Amstel, **van boven naar onderen**, een grondstof naar keuze (klein blokje) en leggen dit op hun draaischijf in het vak met dobbelsteen ⚀. Hierna nemen de spelers nog **2 gelijke grondstoffen** naar keuze en leggen deze op hun draaischijf in het vak met dobbelsteen ⚁.



Voorbeeld: Anne neemt 1 zwarte grondstof en 2 paarse grondstoffen uit de algemene voorraad en legt ze in de betreffende vakken van haar draaischijf.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in 12 rondes. Elke ronde bestaat uit 4 fases, die in de onderstaande volgorde worden gespeeld:

Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen

Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

Fase III: Acties uitvoeren

Fase IV: Einde van de ronde

Opmerking: Sommige kaarten die tijdens het spel geactiveerd worden, veranderen de hier beschreven regels. In zulke gevallen gelden altijd de regels op de kaarten.

Opbouw en uitleg van de kaarten

De kaarten zijn onderverdeeld in **54 ambachtslieden (groen)**, **54 gebouwen (blauw)** en **24 buurtplattegronden (beige)**.

Ambachtslieden *Gebouwen* *Buurtplattegronden*

Activeringskosten

In het midden van elke kaart is een verschillend aantal grondstoffen in verschillende kleuren afgebeeld. Dit zijn de kosten om deze kaart te activeren. Na activering worden de kaarten boven het spelersbord gelegd.

De grondstoffen hebben verschillende kleuren. Elke grondstofkleur heeft ook een eigen symbool. Dezelfde symbolen staan ook op andere spelmaterialen afgebeeld.

Bruin *Grijs* *Paars* *Oranje* *Roze* *Zwart*

Gebruiksmoment

Er zijn verschillende momenten waarop de reeds geactiveerde kaarten gebruikt kunnen worden. Dit wordt weergegeven met de volgende symbolen (rechts naast de grondstoffen afgebeeld), die in detail worden uitgelegd in het supplement.

Eenmaal per ronde in fase I/II/III: I / II / III

Permanent: ∞

Bij de eindtelling:

Vaardigheid en kaartnummer

Elke geactiveerde kaart geeft een speciale vaardigheid, voordeel of soms ook prestigepunten. Deze vaardigheden en voordelen worden weergegeven door de symbolen op de onderste helft van de kaart. Elke kaart heeft een nummer en kan hiermee snel worden opgezocht in het supplement. Hier wordt de betekenis van de vaardigeden uitgelegd.

Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen

	2	3	4	5
	2	2		2
	1	1 (1, 3, 5, 7, 9, 11)	2 (1, 3, 5, 7, 9, 11)	2
	1	2 (2, 4, 6, 8, 10, 12)	1 (2, 4, 6, 8, 10, 12)	2

Eerst wordt een aantal kaarten, dat afhankelijk is van het aantal spelers, getrokken en open op het spelrondenbord gelegd.

- 2 spelers: 2 buurtplattegronden + 1 gebouw + 1 ambachtsman
- 3 spelers (Ronde 1, 3, 5, 7, 9, 11): 2 buurtplattegronden + 1 gebouw + 2 ambachtslieden
  3 spelers (Ronde 2, 4, 6, 8, 10, 12): 2 buurtplattegronden + 2 gebouwen + 1 ambachtsman
- 4 spelers: 2 buurtplattegronden + 2 gebouwen + 2 ambachtslieden

In de spelersvolgorde (schijven op de Amstel) kiezen alle spelers een van de kaarten, die open op het spelrondenbord liggen en leggen deze in een van de uitsparingen onderaan het spelersbord. Deze kaart is nog niet actief, maar kan (en moet) in de loop van het spel geactiveerd worden. Nadat iedereen een kaart genomen heeft, worden de twee kaarten die niet zijn gekozen op de aflegstapel gelegd.

Let op: Als je geactiveerde kaarten bezit die te gebruiken zijn in fase I, dan kunnen die eenmaal in deze fase gebruikt worden.

Belangrijk: Als je tijdens het spel een extra kaart onder het spelersbord moet leggen, terwijl daar alle vijf uitsparingen al bezet zijn, dan moet je een van de zes kaarten op de aflegstapel leggen en een straffiche nemen uit de voorraad. Het straffiche wordt links van de windmolen op het spelersbord gelegd en blijft hier liggen tot de eindtelling.

Voorbeeld:
Anne kiest een ambachtsman en legt deze onder haar spelersbord. Ze heeft nu nog ruimte over voor 3 niet-actieve kaarten.

Let op: Spelers mogen op elk gewenst moment de kaarten op de aflegstapel bekijken.

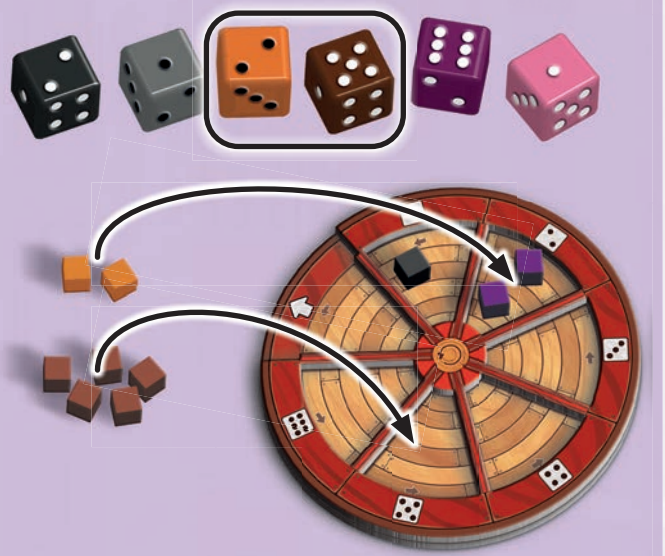
2× Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

De eerste speler (schijven op de Amstel) gooit alle zes dobbelstenen tegelijk. Hij legt ze vervolgens, voor een goed overzicht, op de overeenkomstig gekleurde velden van het grondstoffenbord, zonder de uitkomst te veranderen.

In de volgorde van de schijven op de Amstel, kiezen alle spelers 2 dobbelstenen. Neem nu het aantal grondstoffen dat op de dobbelstenen is aangegeven, in de kleur van de dobbelstenen, uit de voorraad. Leg de grondstoffen op de draaischijf in het vak met het overeenkomstige aantal ogen van de dobbelsteen.

Let op: Deze acties kunnen gelijktijdig worden uitgevoerd. Alle spelers kunnen tegelijk dobbelstenen kiezen en grondstoffen nemen. Als er spelers zijn die willen zien wat de anderen nemen voordat ze zelf beslissen, dan wordt de normale volgorde van de schijven op de Amstel aangehouden.

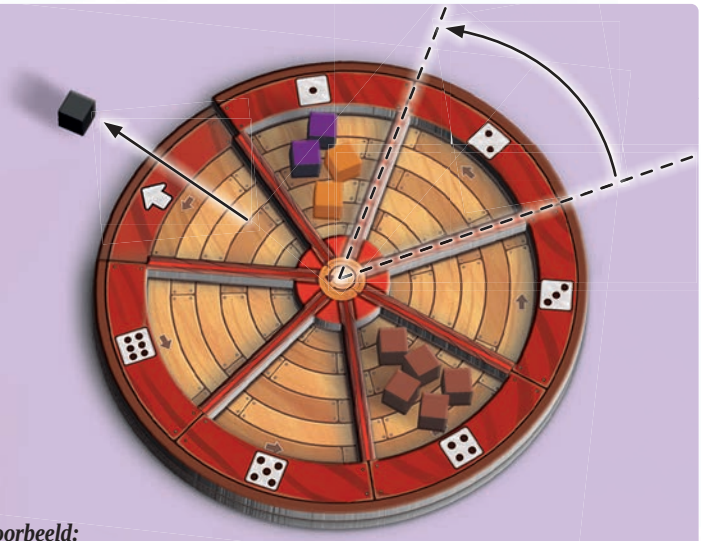
Belangrijk: In de rondes 8 – 12 moeten, vanwege het naderende einde van het spel, de dobbelstenen met hoge ogen op ⚀ gedraaid worden, voordat de grondstoffen worden gekozen. Zie hiervoor pagina 12 “Fase II: Dobbelstenen gooien”.



Voorbeeld:
Anne kiest de oranje dobbelsteen met ⚂ en de bruine dobbelsteen met ⚄. Ze neemt 2 oranje grondstoffen en 5 bruine grondstoffen. Ze legt de beide oranje grondstoffen op vak ⚂ van haar draaischijf en de 5 bruine grondstoffen op vak ⚄.

Nadat alle spelers hun grondstoffen hebben genomen en op hun draaischijf hebben geplaatst, wordt de draaischijf **1 vak tegen de richting van de klok** in gedraaid. Alle grondstoffen worden hierdoor een vak verplaatst. De grondstoffen die nu in het vak met de uitgangspijl liggen (die hiervoor in vak ⊡ lagen), worden van de draaischijf genomen en komen nu voor de spelers als persoonlijke grondstoffenvoorraad beschikbaar. Als ze een grondstof op hun spelersbord hebben liggen, dan voegen ze deze toe aan hun persoonlijke voorraad. Hiermee kunnen de spelers in de volgende fase verschillende acties uitvoeren. Alle grondstoffen die nog in de andere vakken op de draaischijf liggen, kunnen in deze spelronde niet gebruikt worden.

!/ Belangrijk: Als er na het draaien geen grondstoffen liggen in het vak met de uitgangspijl, dan moet je een straffiche uit de voorraad nemen en dit links van de windmolen op het spelersbord leggen. Tijdens de beurt mag je in fase III nog steeds geactiveerde kaarten gebruiken, om zo mogelijk grondstoffen te krijgen voor de persoonlijke voorraad, die je gelijk mag gebruiken. Ook mag je de actie "Prestige kopen" uitvoeren, omdat voor deze actie geen grondstoffen nodig zijn.



Voorbeeld:
Anne draait haar draaischijf een vak tegen de richting van de klok in. Hierdoor komt de zwarte grondstof in het vak met de uitgangspijl terecht. De grondstof is nu beschikbaar als haar persoonlijke voorraad.

Let op: Als je geactiveerde kaarten bezit die te gebruiken zijn in fase II, dan kunnen die eenmaal in deze fase gebruikt worden.

Fase III: Acties uitvoeren

Tijdens deze fase maken de spelers gebruik van hun persoonlijke voorraad grondstoffen. Probeer de voorraad zoveel mogelijk te gebruiken. Aan het einde van de ronde (fase IV) mag slechts een grondstof, in de tijdelijke opslag, worden meegenomen naar de volgende ronde. De rest van de niet-gebruikte grondstoffen wordt teruggelegd op het grondstoffenbord. Als je geen actie (meer) kunt of wilt uitvoeren, dan pas je.

Let op: Als tijdelijke opslag leg je 1 grondstof op het magazijn op het spelersbord. De grondstof hoort bij de voorraad voor de volgende ronde.

De spelers voeren in volgorde (schijven op de Amstel) de volgende acties uit, in elke gewenste combinatie en volgorde:

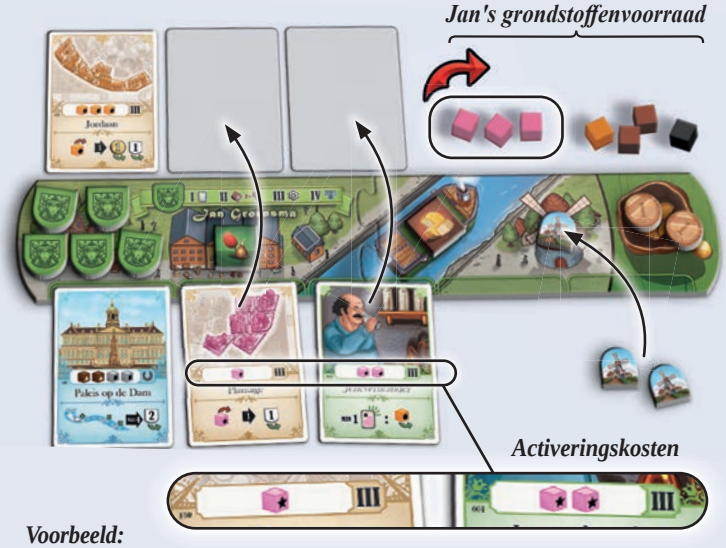
Kaarten activeren
(let op de kleuren van de grondstoffen)

Kaarten in de uitsparingen onderaan het spelersbord zijn niet actief en moeten eerst geactiveerd worden om ze te kunnen gebruiken. Om een kaart te activeren moeten de grondstoffen worden betaald, die in het midden van de kaart zijn afgebeeld. Neem de grondstoffen uit de persoonlijke voorraad en leg ze terug op het grondstoffenbord. Verplaats nu de kaart van onder het spelersbord naar boven het spelersbord. Vanaf nu is de kaart geactiveerd en kan deze de rest van het spel gebruikt worden, zelfs al in de beurt waarin de kaart geactiveerd is.

Neem een actiefiche, na het activeren van elke kaart die 1x per beurt gebruikt mag worden (I / II / III) en leg het op de windmolen. Hiermee heb je een goed overzicht hoeveel van deze kaarten je in jouw beurt nog gebruiken kunt.

Je mag in dezelfde beurt meerdere kaarten activeren en er mogen andere acties tussendoor worden uitgevoerd.

Let op: Er is geen limiet aan het aantal kaarten dat boven het spelersbord mag liggen.



Voorbeeld:
Jan besteedt zijn 3 roze grondstoffen om 2 kaarten te activeren. Hij legt de grondstoffen terug op het grondstoffenbord en verplaatst een ambachtsman en een buurtplattegrond naar de bovenkant van zijn spelersbord. Vervolgens neemt hij 2 actiefiches uit de voorraad en legt deze op zijn windmolen.

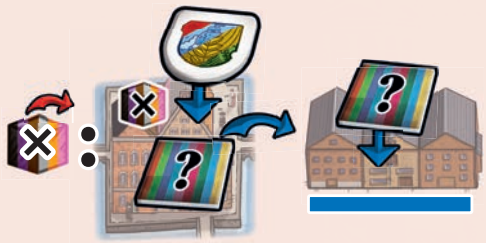
Let op: Op pagina 6 wordt de opbouw van de kaarten uitgelegd en welke basisregels er gelden voor het gebruik van de kaarten.

Geactiveerde kaarten gebruiken
(actiefiches plaatsen)

Tijdens je beurt mag je één of meer reeds geactiveerde kaarten, met het gebruiksmoment "III" of "∞", in elke gewenste volgorde gebruiken. Tussendoor mogen andere acties uitgevoerd worden. **Een kaart met activeringsmoment "III" mag slechts eenmaal per ronde gebruikt worden** en er moet na gebruik een actiefiche van je windmolen op worden gelegd. Op een kaart met "∞" wordt geen actiefiche gelegd.

Let op: Er zijn kaarten met het gebruiksmoment "I" of "II". Deze kaarten kunnen alleen in de betreffende fase gebruikt worden en hierop moet na gebruik ook een actiefiche worden gelegd.

Voorbeeld:
Jan gebruikt de kaart "Jeneverbrander" omdat hij een actieve roze buurtplattegrond heeft. Hij krijgt 1 oranje grondstof en plaatst een actiefiche van zijn windmolen op de gebruikte kaart



Een huizenblok in bezit nemen
(let op de kleuren van de grondstoffen)

Je mag eenmaal per beurt een huizenblok in bezit nemen. Als je dit doet moet je het afgebeelde aantal grondstoffen, in de kleur van het huizenblok, uit de persoonlijke voorraad terugleggen op het grondstoffenbord.

Wissel vervolgens het goederenfiche op het huizenblok om voor een eigendomsfiche. Het goederenfiche wordt, goed zichtbaar voor alle spelers, in de tijdelijke opslag in het pakhuis op het spelersbord gelegd. Dit betekent dat het goederenfiche al wel in je bezit is maar nog niet aan boord van een vrachtschip geladen is. Het aantal goederenfiches in de tijdelijke opslag is niet begrensd.

Een huizenblok dat door een speler in bezit genomen is, kan tijdens het spel niet meer van eigenaar veranderen. Huizenblokken van een speler hoeven niet aan elkaar te grenzen, maar het levert meestal wel voordeel op om meerdere aangrenzende huizenblokken te hebben.

Let op: De grootste groep aangrenzende huizenblokken (te herkennen aan het eigendomsfiche), levert bij de eindtelling extra prestigepunten op. Huizenblokken grenzen aan elkaar als ze door bruggen met elkaar verbonden zijn.

Voorbeeld:
Marijke wil een roze huizenblok in bezit nemen. Dit kost 2 roze grondstoffen. Ze legt deze grondstoffen uit haarpersoonlijke voorraad terug op het grondstoffenbord. Het goederenfiche (Meubels) legt ze in de tijdelijke opslag op haar spelersbord. Ze legt een van haar eigendomsfiches op het huizenblok.

Goederen in het vrachtschip laden

Tijdens je beurt mag je één of meer goederen uit je tijdelijke opslag in je vrachtschip laden, door het goederenfiche naar het vrachtschipveld op je spelersbord te verplaatsen. De goederen zijn nu aan boord van je schip.

Belangrijk: Voorwaarde voor deze actie is dat het eigen vrachtschip in de haven ligt op een van de zeven velden waarop een kraansymbool is afgebeeld.

Als de goederen aan boord van het vrachtschip zijn, dan mag het schip naar de ankerplaats (herkenbaar aan het afgebeelde ankersymbool) van het overeenkomstige pakhuis varen en kunnen de goederen uitgeladen worden. Op de ankerplaats bij de grote pakhuizen is te zien welke goederen daar geaccepteerd worden, bij de kleine pakhuizen is een "?" afgebeeld. Met een vrachtschip kan elk gewenst aantal goederen worden vervoerd.

Voorbeeld:
Anne heeft twee goederen in de tijdelijke opslag op haar spelersbord. Omdat haar vrachtschip aan een steiger bij de dokwerkers ligt, mag ze de goederen in haar schip laden, door de goederenfiches naar het vrachtschipveld te verplaatsen.

Het vrachtschip verplaatsen
(de kleuren van de grondstoffen zijn niet van belang)

Het vrachtschip staat aan het begin van het spel op het startveld in de haven. Tijdens zijn beurt mag de speler zijn vrachtschip zo vaak en zo ver als hij wil verplaatsen over de watervelden. Het schip mag hierbij ook van richting veranderen en over de ankerplaatsen bij de grote en kleine pakhuizen of de steigers bij de dokwerkers verplaatst worden. Het startveld in de haven telt hierbij ook als een steiger (herkenbaar aan het kraansymbool). Elke verplaatsing over een van deze velden in de haven kost één willekeurige grondstof uit de persoonlijke voorraad. De grondstoffen worden teruggelegd op het grondstoffenbord. Op elk veld mogen meerdere vrachtschepen staan.

Voorbeeld:
Anne levert 3 grondstoffen in en verplaatst haar vrachtschip via het grote pakhuis met tulpenbollen, over het waterveld, naar de steiger bij de dokwerkers.

Als je vrachtschip aan een steiger ligt waar zich 1 of 2 dokwerkers bevinden, dan mag je 1 dokwerker aan boord nemen en hem vervoeren. Je plaats de dokwerker op het vrachtschipveld van je spelersbord en je ontvangt direct 1 gulden. Op het vrachtschip is plaats voor maximaal 2 dokwerkers tegelijk.

Voorbeeld:
Anne neemt de roze dokwerker en zet deze op het vrachtschipveld op haar spelersbord. Ze krijgt 1 gulden en legt deze op de geldbuidel.

Als je een dokwerker naar de steiger in de overeenkomstige kleur vervoerd hebt, dan krijg je daarvoor prestigepunten. De dokwerker wordt niet op de steiger geplaatst, maar op het bovenste vrije veld van het goederendepot op het speelbord. Op de eerste drie velden mag maar één dokwerker staan, op het onderste grote veld is plaats voor alle overige dokwerkers. Voor elke geplaatste dokwerker krijg je direct het aangegeven aantal prestigepunten.

Voorbeeld:
In de loop van het spel arriveert Anne met haar schip bij de roze steiger met dokwerkers. Ze is de tweede speler die een dokwerker in het goederendepot mag plaatsen. Daarom zet ze de roze dokwerker op het tweede veld van boven en krijgt ze 7 prestigepunten.

Voor elke soort goederen is er een speciaal groot pakhuis in de haven van Amsterdam. Dit wordt aangegeven met het betreffende goederensymbool op de ankerplaats. Als je schip aan een ankerplaats ligt waarvan je een of meer goederen van de betreffende soort aan boord hebt, dan mag je deze afleveren. Begin met het dak-veld met de meeste prestigepunten. Er kunnen maximaal drie goederen van de betreffende soort in een groot pakhuis worden opgeslagen.

Voorbeeld:
Het schip van Anne komt aan bij het bierpakhuis. Ze neemt het overeenkomstige goederenfiche uit haar vrachtschip en legt dit op het dak van het pakhuis op het meest rechtse veld. Ze krijgt 4 prestigepunten.

Let op: Het afleveren van goederen kost geen extra grondstoffen.

De **vier kleine pakhuizen** zijn gemarkeerd met een "?" en hier kan ieder type goederen afgeleverd worden. Er is hier echter slechts plaats voor één goederenfiche. Voor de afgeleverde goederen krijg je direct het aangegeven aantal prestigepunten.

Voor het afleveren van goederen in rondes 1 – 7 krijg je een bonus voor "snelle levering". Zie ook pagina 12.

De zwarte markt –
een alternatief voor de tijdelijke opslag op het spelersbord

Een goederenfiche dat van een huizenblok gepakt is, hoeft niet verplicht op de tijdelijke opslag op het spelersbord geplaatst te worden. In plaats daarvan mag het ook direct na het verkrijgen (en ook alleen dan), op het overeenkomstige veld van de **zwarte markt** verkocht worden, als dit nog vrij is. Je **neemt** hiervoor 1 grondstof naar keuze **of** 2 gulden van het grondstoffenbord en legt dit op je spelersbord.

Elk van de negen verschillende soorten goederen kan slechts eenmaal op de zwarte markt worden verkocht. Als op het betreffende veld al een goederenfiche ligt, dan kan deze soort goederen niet meer op de zwarte markt worden verkocht.

Voorbeeld:
Marijke heeft een huizenblok in bezit genomen. Ze verkoopt het hierbij verkregen koffiefiche direct op de zwarte markt. Ze kiest ervoor om 2 gulden te nemen.

Vooruitgaan op de Amstel
(de kleuren van de grondstoffen zijn niet van belang)

Eenmaal per beurt mag je jouw schijf op de Amstel zoveel velden vooruit verplaatsen als je wilt. Voor het **eerste veld** dat je vooruitgaat moet je **1 grondstof** naar keuze uit je persoonlijke voorraad inleveren.

Als je in je beurt meerdere velden vooruit wil, dan moet je voor elk **extra veld 2 grondstoffen** naar keuze uit je voorraad inleveren. Als je schijf eindigt op een veld dat al bezet is, dan plaats je jouw schijf bovenop de andere schijf (of schijven).

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Let op: Als je onder een brug over de Amstel doorvaart, dan krijg je direct de daarop aangegeven prestigepunten.

Voorbeeld:
Jan levert 3 grondstoffen in en gaat 2 velden vooruit op de Amstel.

Hij passeert hierbij een brug en krijgt direct de aangegeven 4 prestigepunten.

Het eindveld:

De speler die als eerste het laatste veld van de Amstel (de havenmonding) bereikt, zet zijn schijf op veld “1”. De volgende speler zet zijn schijf op veld “2” enz. Hierdoor ligt de spelersvolgorde, voor alle spelers met hun schijf op het eindveld, nu vast voor de rest van het spel. Wie het laatste veld bereikt krijgt direct 10 prestigepunten.

Prestige kopen op de markt
(je hebt guldens nodig)

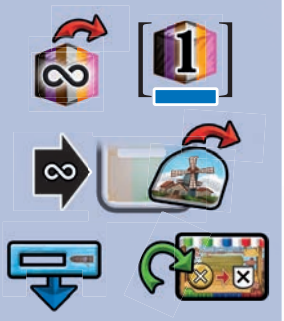
Eenmaal per beurt mag je het huidige marktfiche, dat openligt op het spelrondenbord, gebruiken. Wie het gevraagde bedrag (in guldens) betaalt, ontvang direct het aangegeven aantal prestigepunten plus de aanvullende voordelen.

Let op: Het fiche mag slechts eenmaal gebruikt worden en kan niet, door het meermaals betalen van het benodigde aantal guldens, “vermenigvuldigd” worden.

Een uitleg van alle marktfiches is terug te vinden in het supplement.

Voorbeeld:
Marijke betaalt 1 gulden om het huidige marktfiche te gebruiken. Ze krijgt 1 prestigepunt en zet haar schijf een veld vooruit op het prestigepuntenspoor. Ook gaat ze 2 velden vooruit op de Amstel.

Fase IV: Einde van de ronde



- Als je nog ongebruikte grondstoffen in je persoonlijke voorraad hebt, dan worden deze op 1 na allemaal teruggelegd in de algemene voorraad op het grondstoffenbord. De gekozen grondstof mag in het kleine pakhuis op het spelersbord worden bewaard en wordt in de volgende ronde weer bij de eigen voorraad gevoegd.
- Leg de **actiefiches** van de gebruikte kaarten (I, II, III) terug op de windmolen op het spelersbord.
- Schuif de **rondenteller** op het spelrondenbord naar het volgende veld.
- Draai een nieuw **marktfiche** om en leg dit bovenop het open marktfiche van de vorige ronde.

Let op: In de laatste ronde van het spel wordt fase IV overgeslagen.

Aanvullende regels

De ronden 1 t/m 7 – “Snelle levering”:

Als het je lukt om in de ronden 1 – 7 al goederen te bezorgen, dan word je beloond met extra prestigepunten voor “snelle levering”. In ronde 1 krijg je zeven extra prestigepunten voor elk goederenfiche dat wordt bezorgd, in ronde 2 zijn dat 6 prestigepunten enz. tot uiteindelijk 1 prestigepunt in ronde 7 voor elk bezorgd goederenfiche.

Tel de extra prestigepunten op bij de normale prestigepunten die je ontvangt bij het afleveren van goederen.

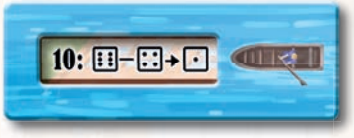
Let op: De extra prestigepunten staan als geheugensteuntje afgebeeld op het spelrondenbord.

Voorbeeld:
Het is de 4e ronde: Het vrachtschip van Jan arriveert bij het kaaspakhuis. Hij legt het goederenfiche op het dak van het pakhuis en krijgt hiervoor 6 prestigepunten. Voor de snelle levering krijgt hij 4 extra prestigepunten, in totaal dus 10.

Fase II “Dobbelstenen gooien”

Vanaf ronde 8 kunnen steeds minder hoge ogen van de worp gebruikt worden omdat anders de grondstoffen het laatste veld met de uitgangspijl op de draaischijf niet meer zouden bereiken. Daarom worden aan het begin van ronde 8 alle geworpen ⚅ direct op ⚀ gedraaid, aan het begin van ronde 9 alle ⚄ en ⚅ enz. tot uiteindelijk in ronde 12 alle dobbelstenen automatisch op ⚀ gedraaid worden.

Let op: De dobbelstenen die per ronde op ⚀ gedraaid worden staan als geheugensteuntje afgebeeld op het spelrondenbord.



Voorbeeld:
Het is de 10e ronde: Er worden 2 ⚅, een ⚄ en een ⚃ gegooid. Deze dobbelstenen worden op ⚀ gedraaid.

Aantallen spelmaterialen

Voor de meeste spelmaterialen, zoals grondstoffen, eigendomsfiches of guldens, is er geen maximumaantal. In het uitzonderlijke geval dat er ergens onvoldoende van is, kunnen de “x5” vermenigvuldigingsfiches gebruikt worden of iedere andere geschikte vervanging.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de 12e ronde, waarin fase IV wordt overgeslagen.
Spelers die nu nog kaarten onder hun spelersbord hebben liggen, krijgen hiervoor **1 straffiche per kaart**.

Hierna volgt de eindtelling:

1) Straffiches:

Je moet voor het eerste straffiche dat je bezit 3 prestigepunten, voor het tweede straffiche 5 prestigepunten en vanaf het derde straffiche telkens 7 prestigepunten aftrekken. De roeiboot op het prestigepuntenspoor wordt het betreffende aantal velden achteruitgezet.

Voorbeeld:
Marijke heeft 4 straffiches. Ze verliest 22 prestigepunten en plaats haar roeiboot 22 velden achteruit.

2) Eindtelling-kaarten:

Alle kaarten waarop een lauwerkrans is afgebeeld, worden geteld op de manier die voor die kaarten geldt. Spelers ontvangen direct de betreffende prestigepunten.

Voorbeeld:
Marijke heeft bij de eindtelling 5 actieve kaarten, 3 hiervan hebben een lauwerkrans en leveren prestigepunten op aan het einde van het spel. Ze krijgt de volgende prestigepunten:
007: 2 punten per verschillende soort ambachtslieden (in totaal 6 punten)
011: 1 punt voor elke dokwerker in het goederendepot (in totaal 7 punten)
086: 2 punten per actieve eindtelling-kaart (in totaal 6 punten)

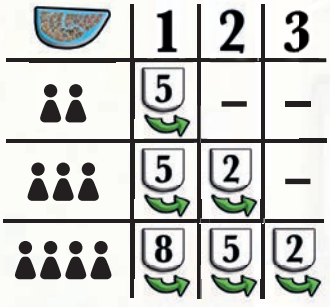
3) Telling voor de stad:

Elke speler telt zijn grootste aaneengesloten gebied in de stad (onafhankelijk van buurtgrenzen) en krijgt hiervoor 3 prestigepunten per eigendomsfiche.

Voorbeeld:
Het grootste aaneengesloten gebied van Marijke (geel) omvat 6 eigendomsfiches. Ze krijgt hiervoor 18 prestigepunten.

4) Telling voor de buurten:

Elk buurtfiche dat open naast het speelbord ligt wordt afzonderlijk geteld. Wie de meeste eigendomsfiches heeft in de betreffende buurt, krijgt prestigepunten zoals hiernaast aangegeven in de tabel.



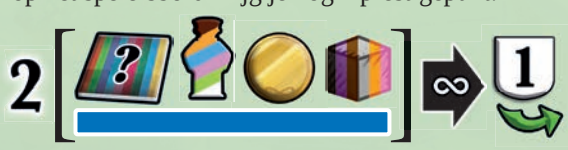
Bij een gelijke stand worden de prestigepunten van de betreffende plaatsen opgeteld en gedeeld (indien nodig naar benden afgerond).

Voorbeeld:
Plantage (roze):
Er is een gelijke stand tussen Anne (rood) en Jan (groen). De punten voor de eerste en de tweede plaats worden daarom opgeteld (5 + 2), gedeeld en naar beneden afgerond. Ze krijgen elk 3 prestigepunten.

Jordaan (oranje):
Jan (groen) heeft met 3 eigendomsfiches de eerste plaats en krijgt hiervoor 5 prestigepunten. Anne (rood) heeft met 2 eigendomsfiches de tweede plaats en ze krijgt hiervoor 2 prestigepunten.

5) Overgebleven goederen, dokwerkers, guldens en grondstoffen:

Voor elke 2 van deze spelmaterialen die zijn overgebleven op het spelersbord krijg je nog 1 prestigepunt.



Voorbeeld:
Marijke heeft 12 overgebleven spelmaterialen (4 grondstoffen, 2 goederen, 1 dokwerker en 5 guldens). Ze krijgt 6 prestigepunten.

De speler met de meeste prestigepunten is de **winnaar** van het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die het verst is gevaren op de Amstel.

Tip: Zodra je ***Amsterdam*** een aantal keer hebt gespeeld, kun je met een of meer van de volgende uitbreidingen spelen.

Uitbreiding 1: De gespecialiseerde arbeiders

In deze uitbreiding komen 2 neutrale figuren in het spel, die voordelen opleveren.
Hieronder worden de aanpassingen ten opzichte van het normale spelverloop beschreven.

Spelmateriaal:

- **1 Voorman**
- **1 Stadsbode**

Stadsbode

Voorman

Spelvoorbereiding:

Wie aan het begin van het spel het verst is, in de volgorde van de schijven op de Amstel, plaatst de **voorman** op een **klein pakhuis** naar keuze.

Wie aan het begin van het spel tweede is, plaatst de **stadsbode** op een **huizenblok** naar keuze, waarvan de **kosten 2 grondstoffen** bedragen.

Spelverloop Voorman:

Voordeel:
Alle goederen, die in een groot of klein pakhuis waar de voorman staat afgeleverd worden, leveren **2 extra prestigepunten** op.

Verplaatsing:
Als je minstens 1 goederenfiche hebt afgeleverd in een groot of klein pakhuis waar de voorman staat, dan verplaats je aan het einde van je beurt de voorman, over de watervelden, naar de ankerplaats van het eerstvolgende grote of kleine pakhuis. Omdat in een groot pakhuis 3 goederen afgeleverd kunnen worden, kan de voorman hetzelfde grote pakhuis tijdens het spel meermaals bezoeken. Als alle grote en kleine pakhuizen compleet met goederen zijn gevuld, dan wordt de voorman uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Jan levert bij het kleine pakhuis, waar de voorman nu staat, tulpenbollen af. Hij krijgt hiervoor, naast de 5 prestigepunten voor het pakhuis, ook 2 extra punten voor de voorman. Daarna verplaats hij de voorman naar het volgende pakhuis: 2 velden verderop is het pakhuis voor kant, waar hij de voorman plaatst.

Spelverloop Stadsbode:

Voordeel:
Als je een huizenblok in bezit neemt, waar de stadsbode op staat, dan kost dit **1 grondstof** van de gevraagde kleur minder.

Verplaatsing:
Als je een huizenblok in bezit hebt genomen waar de stadsbode op staat, dan verplaats je hem aan het einde van je beurt, naar een aangrenzend huizenblok naar keuze, dat door een brug is verbonden en nog niet in bezit is genomen. Als alle aangrenzende huizenblokken van een bezitsfiche zijn voorzien, dan gaat de stadsbode nog een brug verder. Als alle huizenblokken van een bezitsfiche zijn voorzien, dan wordt de stadsbode uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Anne neemt een huizenblok waarop de stadsbode staat in bezit: Hierdoor hoeft ze nu maar 1 grijze grondstof in de algemene voorraad terug te leggen. Daarna verplaatst ze de stadsbode, via een brug, naar het aangrenzende huizenblok rechts, met het goederenfiche "jenever".

Uitbreiding 2: Geheime opdrachten

In deze uitbreiding krijg je aan het begin van het spel geheime opdrachten, die in de loop van het spel vervuld kunnen worden. Dit levert bij de eindtelling extra prestigepunten op.

Spelmateriaal:

- **42 Opdrachten**

Spelvoorbereiding:

Elke speler krijgt **drie geheime opdrachten**, die gedekt naast het spelersbord worden gelegd.

Let op: Als je graag met veel van deze geheime opdrachten speelt, dan kun je het spel beginnen met vijf opdrachten per speler. Als je een spel graag met meer informatie speelt, dan kun je ook met een of twee open opdrachten spelen.

Spelverloop:

Tijdens het spel moet je opletten op de opdrachten die op de kaarten zijn afgebeeld en proberen deze te vervullen.

Einde van het spel:

Voor elke vervulde opdracht krijg je bij de **eindtelling** het afgebeelde aantal prestigepunten.

De opdrachten worden in het supplement uitgelegd.

Voorbeeld:
Zoals op de opdracht is aangegeven, zijn 3 goederen (bier) afgeleverd in het bijbehorende pakhuis – het is hierbij niet van belang WIE de goederen afgeleverd heeft!

In een spel met 2 spelers is deze opdracht aan het einde van het spel 7 punten waard, bij 3 spelers 6 punten en bij 4 spelers 5 punten.

Uitbreiding 3: De handelaar op de zwarte markt

Met deze uitbreiding krijg je op de zwarte markt de dubbele opbrengst.

Spelmateriaal:

- **1 handelaar op de zwarte markt (Stefan Feld)**

Spelvoorbereiding:

Wie aan het begin van het spel het verst is, in de volgorde van de schijven op de Amstel, plaatst de handelaar op de zwarte markt op een goederenveld naar keuze.

Spelverloop:

Voordeel:
Als je een goederenfiche verkoopt op een veld van de zwarte markt waar de handelaar op staat, dan krijg je zowel 1 grondstof naar keuze als ook 2 gulden.

Verplaatsing:
Als je een goederenfiche verkocht hebt op een veld van de zwarte markt waar de handelaar op staat, dan verplaats je de handelaar aan het einde van de beurt naar een aangrenzend vrij veld (ook diagonaal). Als alle aangrenzende velden al bezet zijn, dan gaat de handelaar nog een veld verder. Als alle velden van de zwarte markt voorzien zijn van een goederenfiche, dan wordt de handelaar uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Marijke verkoopt een goederenfiche (koffie) op de zwarte markt. Omdat de handelaar juist op dit veld staat, krijgt ze 2 gulden en 1 grondstof van haar keuze uit de algemene voorraad. Aansluitend verplaatst ze de handelaar naar het diagonaal aangrenzende veld met kristal.

Uitbreiding 4: Extra marktfiches

In deze uitbreiding komen speciale marktfiches in het spel, die voordelen opleveren.

Spelmateriaal:

- **8 Marktfiches** in de categorie C (met "C_A" en "C_B" aangeduid)

Spelvoorbereiding:

De nieuwe marktfiches kunnen op twee manieren in het spel komen.

- Je kunt alle marktfiches "B" uit het spel nemen en vervangen door de marktfiches "C".
- We adviseren: Kies willekeurig één marktfiche "C_A 1 – 4" en leg het ongezien terug in de doos. Hierna worden de overgebleven "C_A-marktfiches " met drie marktfiches "A" geschud. Doe hetzelfde met de marktfiches "C_B 1 – 4" en marktfiches "B". Vorm een stapel waarbij de zes marktfiches "A" en "C_A" bovenop liggen.
- Bij een kort spel van 10 rondes worden van "C_A" en "C_B" elk twee fiches ongezien teruggelegd in de doos.

De marktfiches C_A" en "C_B" worden in het supplement uitgelegd.

Amsterdam solo-spelregels

In het solospel speel je tegen een auTOMatische tegenstander (hierna TOM genoemd), die door de dobbelstenen gestuurd wordt. Er wordt gespeeld zonder uitbreidingen.

Spelvoorbereiding:

Bereid het spel op de normale manier voor zoals bij een spel met 2 spelers, met de volgende uitzonderingen:

- Van elke kleur wordt maar 1 dokwerker in de stoffen buidel gestopt en op elke steiger wordt maar1 dokwerker willekeurig geplaatst.
- TOM krijgt niet al het spelmateriaal dat jij krijgt: Zet voor hem een **roeiboot**, in een kleur van jouw keuze, op veld "0" van het prestigepuntenspoor. Hij krijgt ook een **Amstelschijf** in dezelfde kleur. De volgorde op de Amstel wordt op de gebruikelijke manier bepaald. Leg ook de **eigendomsfiches** in TOM' s kleur klaar. TOM krijgt geen gulden als startkapitaal.

Spelverloop:

Elke ronde bestaat zoals gewoonlijk uit 4 fasen.

Fase 1: Kaarten kiezen

Als TOM aan de leiding gaat op de Amstel, verwijder dan direct na het neerleggen van de kaarten voor twee spelers, de kaart met de laagste grondstofkosten (het benodigde aantal blokjes). Als je uit meerdere kaarten kunt kiezen en hier is een buurtplattegrond bij, dan wordt deze verwijderd. Bij twee wijkplattegronden beslis je zelf. Als er gekozen moet worden tussen een ambachtsman en een gebouw, dan wordt het gebouw verwijderd. Hierna mag je jouw eigen kaart voor deze ronde kiezen.

Als je zelf aan de leiding gaat op de Amstel, dan worden er geen kaarten verwijderd en heb je keus uit alle 4 kaarten. Daarna worden de overgebleven 2 of 3 kaarten op de aflegstapel gelegd.

Belangrijk: Hierna handel je voor TOM de **fases II en III direct achter elkaar af**. Pas hierna draai je in de ronden 8 – 12 de hoge dobbelstenen op ⚀ voordat je zelf de fases II en III op de gebruikelijke manier uitvoert.

Let op:
In de volgende voorbeelden hebben we voor TOM de spelerskleur TOMaten-rood gekozen.

Voorbeeld:
TOM heeft de leiding op de Amstel. Daarom verwijder je een van de uitgelegde kaarten. Omdat er 2 kaarten zijn met de laagste kosten van 2 grondstoffen, wordt de buurtplattegrond "Haarlemmerbuurt" verwijderd.

Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

Je gooit op de gebruikelijke manier alle zes dobbelstenen. Voor elke geworpen ⚀ gaat TOM een veld vooruit op de Amstel. Hierbij krijgt TOM bij het passeren van een brug de bijbehorende prestigepunten.

Als bij het dobbelen driemaal of meer hetzelfde getal wordt gegooid, dan plaatst TOM een dokwerker in het goederendepot. Hij krijgt de bijbehorende prestigepunten en een gulden. Het geworpen getal bepaalt welke dokwerker van de betreffende steiger in het goederendepot geplaats wordt:

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Lichtblauw	*Wit*	*Goudgeel*	*Roodbruin*	*Lichtroze*	*Lichtgroen*

Als hetzelfde getal in de loop van het spel nog een keer minstens drievoudig gegooid wordt, dan gebeurt er niets.

Fase III: Acties uitvoeren

TOM neemt voor elke geworpen ⚅ een huizenblok in bezit. Hierbij bepaalt de kleur van de dobbelsteen de betreffende buurt. Hij neemt in deze buurt het huizenblok met de laagste kosten in bezit. Als er meerdere keuzes zijn dan heeft een huizenblok, dat direct grenst aan een huizenblok waar hij al een eigendomsfiche heeft liggen, de voorkeur. Als ook hier meerdere keuzes zijn dan wordt het meest links liggende huizenblok gekozen.

Neem het goederenfiche van het huizenblok en leg hier een eigendomsfiche van TOM op. Het goederenfiche verkoopt TOM voor 2 gulden op de zwarte markt. Leg het geld naast zijn nog niet gebruikte eigendomsfiches. Als het betreffende veld op de zwarte markt al bezet is, dan levert TOM direct het goederenfiche af in de haven bij het bijbehorende grote pakhuis, voor het maximaal mogelijke aantal prestigepunten. Indien van toepassing krijgt hij ook de bonus voor “snelle levering”. Zet zijn roeiboot het betreffende aantal velden vooruit op het prestigepuntenspoor.

Controleer vervolgens of TOM het huidige marktfiche kan betalen. Als dit het geval is dan levert hij de benodigde guldens in en krijgt hij de prestigepunten en mag hij eventueel op de Amstel vooruit bewegen. Andere voordelen krijgt hij niet. Als hij het marktfiche niet kan betalen, dan krijgt hij in plaats daarvan een gulden uit de algemene voorraad.

Hierna draai je, indien nodig in de rondes 8 – 12, de dobbelstenen op ⚀ en voer je zelf op de gebruikelijke manier de fases II en III uit.

Fase IV: Einde van de ronde

Er zijn geen wijzigingen ten opzichte van een spel met meerdere spelers.

Einde van het spel:

Omdat TOM geen kaarten en straffiches krijgen kan, krijgt hij ook geen minpunten voor de **straffiches** en geen punten voor de **eindtellingkaarten.**

Bij de telling voor de stad krijgt hij wel punten voor zijn grootste aaneengesloten gebied. Ook bij de telling voor de buurten kan hij prestigepunten krijgen. Tenslotte krijgt hij ook nog **een prestigepunt voor elke twee overgebleven guldens**.

Jij krijgt je prestigepunten zoals beschreven voor een spel met meerdere spelers. Als je meer prestigepunten hebt dan TOM dan heb je gewonnen. Als dat niet het geval is, probeer het dan gewoon nog een keer!

Voorbeeld:
Voor een geworpen ⚀ gaat TOM een veld vooruit op de Amstel. Hierbij passeert hij een brug en krijgt hiervoor 2 prestigepunten.

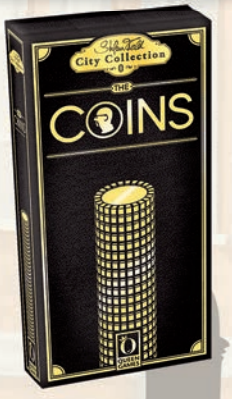
Voorbeeld:
Met de paarse en zwarte dobbelsteen werd een ⚅ gegooid. TOM mag in beide gelijk gekleurde buurten een huizenblok in bezit nemen: Bij zwart neemt hij het huizenblok met de laagste kosten (2 grondstoffen) en krijgt hiervoor een goederenfiche “kant”, dat op de zwarte markt al eerder werd verkocht. Hij levert het daarom af bij het grote pakhuis en krijgt hiervoor 5 prestigepunten. Bij paars zijn er meerdere vrije huizenblokken met gelijke kosten: Hier neemt hij het huizenblok dat grenst aan een door hem al geplaatst eigendomsfiche. Hij krijgt een goederenfiche (bier) en verkoopt dit op de zwarte markt voor 2 gulden.

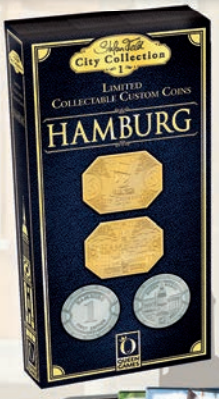
Voorbeeld:
TOM kan voor 2 gulden het huidige marktfiche betalen en krijgt 2 prestigepunten. Hij krijgt echter geen grondstof.

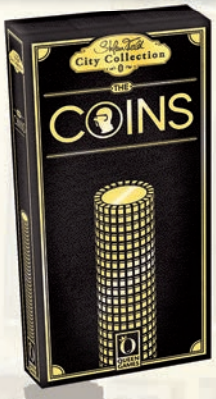
Voorbeeld:
TOM’s grootste aaneengesloten gebied heeft 4 eigendomsfiches: Hij krijgt hiervoor 12 prestigepunten. In de buurt Burgwallen (bruin) heeft TOM 2 eigendomsfiches maar jij hebt er 3. Jij krijgt 5 prestigepunten en TOM krijgt niets.

City Collection
1
HAMBURG
QUEEN GAMES

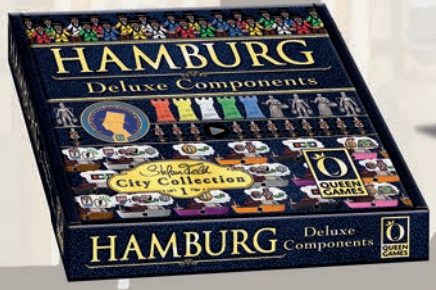
City Collection
2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES


City Collection
0
THE
COINS


City Collection
1
Limited Collectable Custom Coins
HAMBURG


City Collection
0
THE
COINS

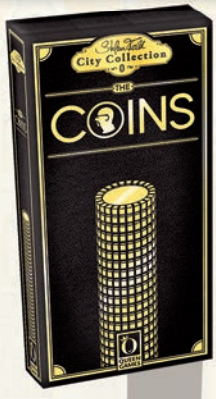
City Collection
2
Limited Collectable Custom Coins
AMSTERDAM

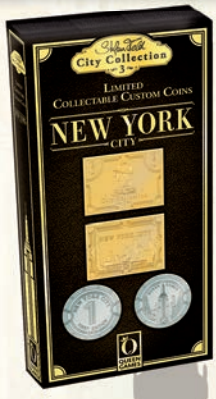

HAMBURG
Deluxe Components
City Collection
1
QUEEN GAMES
HAMBURG Deluxe Components

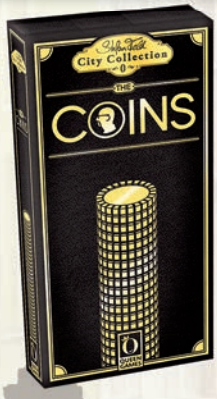
HAMBURG
City Collection
HAMBURG
HAMBURG
City Collection
HAMBURG

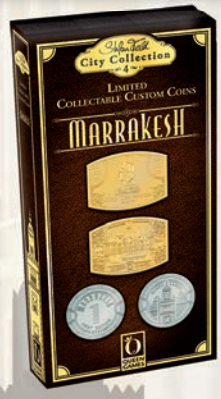
AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection
2
QUEEN GAMES
AMSTERDAM Deluxe Components
City Collection
AMSTERDAM Deluxe Rondell

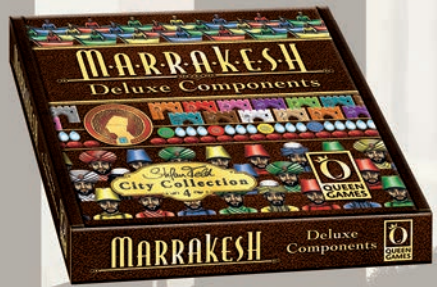
AMSTERDAM
City Collection
AMSTERDAM
AMSTERDAM
City Collection
AMSTERDAM











sfcc.queen-games.com

Inhoud

Spelbeschrijving 1
Spelmateriaal 2
Spelvoorbereiding 4
Spelmateriaal voor elke speler 4
Spelverloop 6
Opbouw en uitleg van de kaarten 6
Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen 7
Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen 7
Fase III: Acties uitvoeren 8
Fase IV: Einde van de ronde 12
Aanvullende regels 12
Einde van het spel 13
Uitbreiding 1: De gespecialiseerde arbeiders 14
Uitbreiding 2: Geheime opdrachten 15
Uitbreiding 3: De handelaar op de zwarte markt 15
Uitbreiding 4: Extra marktfiches 16
Amsterdam solo-spelregels 16

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

AMSTERDAM

Stefan Feld City Collection 2

SUPPLEMENT

BASISBEGRIPPEN TER VERDUIDELIJKING VAN DE KAARTEN

- **Algemene regel:** Alle aanwijzingen op de kaarten hebben betrekking op de spelers eigen uitgestalde kaarten *(spelersbord en de kaarten erboven en eronder)*, behalve als er instructies op staan die expliciet betrekking hebben op uitgestalde kaarten van een andere speler.

Dubbele punt:
Links staat altijd de voorwaarde, rechts het gevolg.

Een kaart activeren:
Een kaart die onder het spelersbord ligt is niet actief. De kaart wordt geactiveerd door hem van onder naar boven het spelersbord te verplaatsen. De kaart is dan geactiveerd en kan direct gebruikt worden.

Een geactiveerde kaart gebruiken:
Een kaart die boven het spelersbord ligt, mag worden gebruikt, als aan de aangegeven voorwaarden wordt voldaan. Kaarten kunnen eenmaal per beurt, permanent of tijdens de eindtelling worden gebruikt.

Afleggen:
Je moet een **geactiveerde** kaart op de aflegstapel leggen.

Ambachtslieden:
Er zijn 9 verschillende ambachtslieden. Dit zijn de kaarten met de nummers 001 - 054.

Gebouwen:
Er zijn 11 verschillende gebouwen. Dit zijn de kaarten met de nummers 055 - 108.

Buurtplattegronden:
Er zijn 6 verschillende buurtplattegronden. Dit zijn de kaarten met de nummers 109 - 132.

Eenmaal per ronde:
Sommige kaarten kunnen slechts eenmaal gebruikt worden in de aangegeven fase. Nadat de kaart gebruikt is, wordt er een actiefiche op geplaatst.

Permanente vaardigheid:
Kaarten met dit symbool kunnen permanent gebruikt worden, zelfs als je niet aan de beurt bent.

Eindtelling:
Kaarten met dit symbool worden alleen gebruikt bij de eindtelling, als aan de aangegeven voorwaarden wordt voldaan.

Eigendomsfiches in de stad:
De stad is onderverdeeld in 6 buurten. Elke buurt heeft 6 huizenblokken. Een eigendomsfiche geeft aan dat je het huizenblok bezit.

Een huizenblok in bezit nemen:
Lever de grondstoffen, die op het huizenblok zijn aangegeven, in en ruil het goederenfiche om voor een eigendomsfiche. Leg het goederenfiche in de tijdelijke opslag in het pakhuis op het spelersbord.

Krijg x grondstoffen:
Neem het aangegeven aantal grondstoffen van het grondstoffenbord en leg ze in je eigen voorraad. Er zijn 6 verschillende grondstoffen in 6 verschillende kleuren.

Krijg x punten:
Ga x velden vooruit op het prestigepuntenspoor.

Krijg x gulden:
Neem x gulden uit de algemene voorraad en leg de munten op de geldbuidel op jouw spelersbord.

Betaal x gulden:
Neem x gulden uit je geldbuidel en leg de munten terug in de algemene voorraad.

Goederendepot:
Dit is het grote gebouw op het speelbord met 4 velden waar de dokwerkers worden geplaatst nadat ze zijn vervoerd.

Goederenfiche afleveren:
Als een vrachtschip het pakhuis bereikt, wordt het gevraagde goederenfiche afgeleverd en krijg je de aangegeven prestigepunten.

Goederen verkopen op de zwarte markt:
Dit is het gebied op het speelbord met negen velden, waar je goederen verkoopt die je niet aflevert bij een pakhuis.

Markt:
Marktfiches liggen op het spelrondenbord. Er ligt altijd een fiche open en dit kan eenmaal per ronde gebruikt worden.

Amstel:
Dit is de gracht op het speelbord, die van de rand van de stad tot aan de haven loopt. De positie op de Amstel bepaalt de spelersvolgorde.

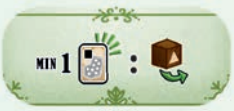
Vrachtschip:
Dit is zowel het speelstuk dat in de haven rondvaart, als de afbeelding op het eigen spelersbord.

Wit speelstuk:
Dit betekent altijd je eigen speelstuk.

Meerkleurig speelstuk:
Dit betekent een speelstuk van een (andere) speler.

De kaarten

001:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “PLANTAGE” hebt gebruikt, dan krijg je 1 oranje grondstof.

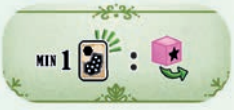


002:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “HAARLEMMERBUURT” hebt gebruikt, dan krijg je 1 bruine grondstof.

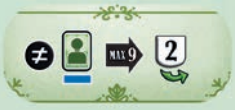
003:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “JORDAAN” hebt gebruikt, dan krijg je 1 grijze grondstof.

004:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “BURGWALLEN” hebt gebruikt, dan krijg je 1 paarse grondstof.

005:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “NIEUWMARKT” hebt gebruikt, dan krijg je 1 zwarte grondstof.



006:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond “GRACHTENGORDEL” hebt gebruikt, dan krijg je 1 roze grondstof.



007:
Krijg 2 prestigepunten voor elke verschillende actieve ambachtsman.

Er zijn 9 verschillende ambachtslieden, 6 van elke soort. Je kunt dus maximaal 18 prestigepunten krijgen.

008:

Je krijgt geen straffiches voor niet-actieve kaarten.

Deze kaart voorkomt dat je straffiches krijgt tijdens de eindtelling. De kaart voorkomt niet dat je tijdens het spel straffiches krijgt.

009:
Ga 5 velden vooruit op de Amstel.

010:
Krijg 1 prestigepunt voor elk dokwerker of elke goederenfiche in je vrachtschip.

Deze kaart heeft betrekking op dokwerkers en goederen op je spelersbord, tijdens de eindtelling.

011:
Krijg 1 prestigepunt voor elke dokwerker in het goederendepot.

Hiermee worden ALLE dokwerkers bedoeld, die hier tijdens het spel door alle spelers geplaatst zijn.

012:
Krijg 1 prestigepunt voor elk goederenfiche op de zwarte markt.

013:
Als je tenminste 3 actieve gebouwen bezit, dan krijg je 1 gulden.

Om deze gulden te krijgen moeten er minstens 3 blauwe gebouwenkaarten boven je spelersbord liggen, inclusief eventueel tijdens deze beurt geactiveerde kaarten (verplaatst van onder naar boven je spelersbord).

014:
Als je minstens 1 veld op de Amstel vooruit bent gegaan, dan krijg je 1 prestigepunt.

Het maakt hierbij niet uit om welke reden je een veld vooruit mag gaan.

Belangrijk: Je kunt met deze kaart tijdens je beurt nooit meer dan 1 prestigepunt krijgen.

015:
Als er precies 0 - 2 goederen op je vrachtschip liggen, dan krijg je 1 prestigepunt.

Je krijgt dit prestigepunt ook als je, nadat je de kaart gebruikt hebt, een goederenfiche aan boord laadt of een huizenblok in bezit neemt, waardoor je meer goederen in je vrachtschip hebt liggen.

016:
Als je jouw vrachtschip minstens 2 velden verplaatst hebt, dan krijg je 1 prestigepunt.

Je kunt met deze kaart tijdens je beurt nooit meer dan 1 prestigepunt krijgen, ongeacht hoe vaak je minstens 2 velden verplaatst.

017:
Als je niet de eerste plaats hebt op de Amstel, dan mag je daar 1 veld vooruitgaan.

De witte cirkel met het kruis, vooraan in de rij, stelt de eigen schijf op de Amstel voor.

018:
Als je de laatste plaats hebt op de Amstel, dan krijg je 1 gulden.

De witte cirkel, achteraan in de rij, stelt de eigen schijf op de Amstel voor.

019:
Krijg 1 gulden voor elke 5 van jouw eigendomsfiches in de stad *(naar boven afgerond)*.

020:
Je mag de markt tweemaal gebruiken.

021:
Krijg 1 prestigepunt voor elke verschillende actieve buurtplattegrond.

Er zijn 6 verschillende buurten, je kunt dus maximaal 6 prestigepunten krijgen per keer dat je de kaart gebruikt.

022:
Betaal 1 gulden en plaats je vrachtschip tot 3 velden vooruit, zonder grondstoffen te betalen.

Je hoeft de 3 velden niet in een keer af te leggen maar mag tussendoor ook andere acties uitvoeren. Indien nodig moeten de spelers onthouden hoeveel velden al zijn afgelegd.

023:
Betaal 1 gulden en krijg 1 prestigepunt.

024:
Krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

025:
Als je een huizenblok in bezit neemt, dan betaal je 1 grondstof minder.

Dit kan betekenen dat je een huizenblok gratis in bezit kunt nemen.

026:
Als je een huizenblok in bezit neemt, dan krijg je 1 gulden.

027:
Als je een huizenblok in bezit neemt, dan moet je 2 gulden betalen in plaats van grondstoffen betalen.

De regel dat je per beurt maar 1 huizenblok in bezit mag nemen verandert hierdoor niet. Het betekent alleen dat je geen grondstoffen betaalt.

028:
Je mag tweemaal in dezelfde ronde een huizenblok in bezit nemen.

029:
Je mag 1 buurtplattegrond tot driemaal gebruiken.

Je mag de kaart tot 3 keer in je beurt gebruiken, maar dit hoeft niet direct achter elkaar. Om je niet te vertellen, wordt na elke keer gebruik een actiefiche op de kaart gelegd. Je mag in elke ronde een andere buurtplattegrond gebruiken.

030:
Elke keer als je een gebouw activeert, dan krijg je 2 gulden.

031:
Als je een gebouw activeert, dan kost dit 1 grondstof minder.

032:
Voor elke 3 willekeurige grondstoffen die je inlevert, krijg je 1 gulden.

Dit is een goede manier om grondstoffen, die je niet nodig hebt voor andere acties, in de verhouding 3 : 1 te ruilen voor guldens (ook meerdere keren).

033:
Als je een ambachtsman activeert, dan krijg je 1 gulden.

Dit geldt ook gelijk al voor deze kaart.

034:
Als er meerdere schijven op hetzelfde veld van de Amstel liggen, dan ligt jouw schijf altijd bovenop.

Elke keer als er een schijf bovenop jouw schijf terecht komt, dan leg je jouw schijf weer bovenop.

035:
Als je een buurtplattegrond activeert, dan mag je de functie direct 1 keer gratis gebruiken.

Als je de kosten van de kaart betaalt, dan mag je dezelfde buurtplattegrond, in je beurt nog een keer op de normale manier gebruiken.

036:
Ruil 2 grondstoffen naar keuze om voor 1 andere grondstof naar keuze.

Zie de uitleg bij kaart 032.

037:
Als je een goederenfiche verkoopt op de zwarte markt, dan krijg je 2 gulden en een grondstof naar keuze.

Als je kaart 028 ook geactiveerd hebt, dan mag je deze actie tweemaal uitvoeren tijdens je beurt.

038:
Betaal 3 gulden. Voor elke 3 gulden die je betaalt, mag je een kaart activeren zonder grondstoffen te betalen.

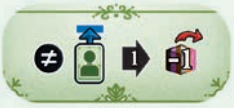
039:
Betaal 2 gulden. Voor elke 2 gulden die je betaalt, krijg je 2 grondstoffen naar keuze.

Je mag dit tijdens je beurt zo vaak doen als je wilt, zo lang als je het kunt betalen.

040:
Als je jouw vrachtschip verplaatst, dan mag je voor elke grondstof die je betaalt het vrachtschip nu 2 velden verplaatsten.

Voor elke grondstof die je betaalt, mag je jouw vrachtschip 2 velden verplaatsen.

041:
Als je een buurtplattegrond activeert, dan krijg je 1 gulden.

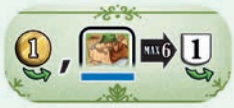


042:
Als je een bepaalde soort ambachtsman voor de eerste keer activeert, dan betaal je 1 grondstof naar keuze minder.

Voorbeeld: Je hebt al een ambachtsman geactiveerd maar nog niet een "Timmerman". Je betaalt 1 grondstof minder voor de eerste "Timmerman" die je activeert.

043:
Als je alleen op de laatste plaats staat op het prestigepuntenspoor, dan krijg je 1 grondstof naar keuze.

De witte roeiboot stelt altijd je eigen roeiboot voor. Als deze is afgebeeld als de kleinste van allemaal, dan betekent dit dat je alleen op de laatste plaats staat.



044:
Krijg 1 gulden. Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve "Timmerman".

Je krijgt 1 gulden voor het gebruiken van deze kaart, ongeacht het aantal actieve timmermannen. Daarnaast krijg je voor elke actieve timmerman een prestigepunt.

045:
Als je prestigepunten hebt gekregen op de markt, dan krijg je een grondstof naar keuze.

Als je een marktfiche hebt gebruikt, zonder dat je prestigepunten hebt gekregen, dan krijg je ook geen grondstoffen.

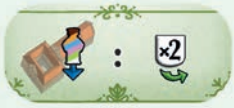
046:
Krijg 1 grondstof naar keuze.

047:
Gooi een actieve buurtplattegrond weg en krijg 3 gulden.

048: Lever 1 grondstof naar keuze in en krijg 1 gulden.

049:
Je bent niet verplicht om een kaart te nemen.

Je mag elke ronde opnieuw beslissen of je in ■ ***fase I*** *een uitgestalde kaart neemt of niet. Als je geen kaart neemt, dan hebben de medespelers meer keuze.*



050:
Als je een dokwerker aflevert, dan krijg je de dubbele prestigepunten.

Als je een dokwerker aflevert en in het goederendepot plaats, dan krijg je tweemaal het afgebeelde aantal prestigepunten.

051:
Krijg 2 gulden extra voor elke gekozen dobbelsteen met een "1".

Je krijgt zowel 1 grondstof als de 2 gulden.

052:
Krijg 2 grondstoffen extra voor elke gekozen dobbelsteen met een "1".

De 2 extra grondstoffen moeten dezelfde kleur hebben als de gekozen dobbelsteen en moeten in vak "1" van je draaischijf gelegd worden.

053:
Je mag alle grondstoffen van een gekozen dobbelsteen op 1 van de 2 aangrenzende vakken van je draaischijf leggen *(niet boven de 6).*

Als je besluit om dobbelsteen "4" te kiezen, dan zou je de grondstoffen in vak ⚃ moeten leggen. Met deze kaart mag je ze in plaats daarvan in de vakken ⚂ of ⚃ leggen.

054:
Krijg 1 extra grondstof voor elk van de beide gekozen dobbelstenen. De extra grondstoffen moeten dezelfde kleur hebben als de gekozen dobbelstenen.

055:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "PLANTAGE" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.

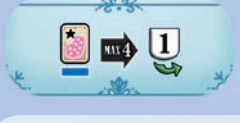
056:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "HAARLEMMERBUURT" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.

057:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "JORDAAN" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.

058:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "BURGWALLEN" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.

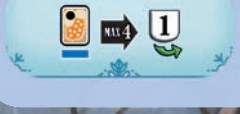
059:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "NIEUWMARKT" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.

060:
Als je tenminste 1 buurtplattegrond "GRACHTENGORDEL" hebt gebruikt, dan krijg je 1 gulden.



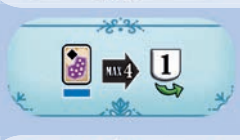
061:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "PLANTAGE".

062:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "HAARLEMMER-BUURT".



063:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "JORDAAN".

064:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "BURGWALLEN".



065:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "NIEUWMARKT".

066:
Krijg 1 prestigepunt voor elke actieve buurtplattegrond "GRACHTENGORDEL".

067:
Krijg 3 prestigepunten. Als je ook een actieve Zuiderkerk of Westerkerk hebt, dan krijg je 8 prestigepunten en als je ze allebei hebt krijg je 15 prestigepunten.

De "Oude Kerk" vormt een set met de "Zuiderkerk" en/of de "Westerkerk". Als de set alleen bestaat uit de "Oude kerk", dan krijg je 3 prestigepunten. De "Oude Kerk" en een van de andere kerken levert 8 prestigepunten op, een set met alle drie kerken is 15 prestigepunten waard.

Als je een tweede (of derde) "Oude Kerk" hebt, dan vorm je hiermee een nieuwe set. Je hebt nu een tweede (of derde) "Zuiderkerk" en/of "Westerkerk" nodig om nogmaals 8 of 15 prestigepunten te krijgen.

068:
Krijg 3 prestigepunten. Als je ook een actieve Zuiderkerk of Westerkerk hebt, dan krijg je 8 prestigepunten en als je ze allebei hebt krijg je 15 prestigepunten.
Zie ook kaart 067.

069:
Krijg 3 prestigepunten. Als je ook een actieve Zuiderkerk of Westerkerk hebt, dan krijg je 8 prestigepunten en als je ze allebei hebt krijg je 15 prestigepunten.
Zie ook kaart 067.

070:
Als je niet meer dan 3 niet-actieve kaarten hebt, dan krijg je 1 gulden.

Op geen enkel moment tijdens je beurt mag je meer dan 3 niet-actieve kaarten onder je spelersbord hebben liggen.

071:
Nadat je minstens 1 gulden hebt gekregen, krijg je nog 1 gulden.

Als je minstens 1 gulden hebt gekregen door andere kaarten te gebruiken, dan krijg je 1 extra gulden voor deze kaart.

072:
Nadat je minstens 1 prestigepunt hebt gekregen, krijg je nog 1 prestigepunt.

Als je minstens 1 prestigepunt hebt gekregen door andere kaarten te gebruiken, dan krijg je 1 extra prestigepunt voor deze kaart.

073:
Als je een goederenfiche aflevert, dan krijg je 1 extra prestigepunt.

Als je meerdere goederen aflevert dan krijg je ook overeenkomstig meer prestigepunten. Deze kaart geeft 1 extra prestigepunt voor elk afgeleverd goederenfiche. De kaart is niet van toepassing op de zwarte markt omdat daar goederen verkocht worden in plaats van afgeleverd.

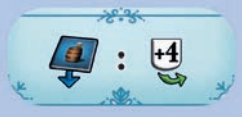
074:
Als je een huizenblok in bezit neemt, dan ga je 1 veld vooruit op de Amstel.

075:
Als je een goederenfiche aflevert, dan krijg je 1 gulden.
Zie ook kaart 073.

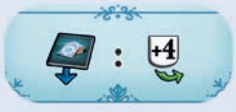
076:
Als je een goederenfiche “kristal” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.

077:
Als je een goederenfiche “jenever” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.

078:
Als je een goederenfiche “koffie” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.



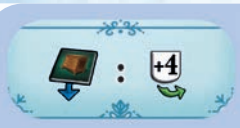
079:
Als je een goederenfiche “bier” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.



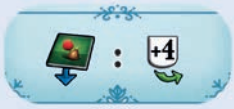
080:
Als je een goederenfiche “tegels” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.

081:
Als je een goederenfiche “kaas” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.

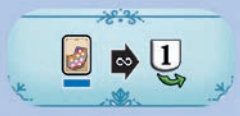
082:
Als je een goederenfiche “kant” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.



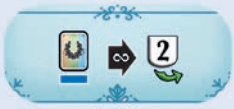
083:
Als je een goederenfiche “meubels” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.



084:
Als je een goederenfiche “tulpenbollen” aflevert, dan krijg je 4 extra prestigepunten.
Zie ook kaart 073.



085:
Krijg 1 prestigepunt voor elk van je actieve buurtplattegronden.



086:
Krijg 2 prestigepunten voor elk van je actieve kaarten die aan het einde van het spel prestigepunten opleveren.

Je krijgt 2 prestigepunten voor elke kaart waarop een lauwerkrans naast de instructies is afgebeeld.

087:
Krijg 2 prestigepunten voor elk van je actieve gebouwen.

088:
Krijg 1 gulden. Krijg in plaats daarvan 2 gulden, als je tenminste 1 actieve “Montelbaanstoren” bezit.

089:
Krijg 1 gulden. Krijg in plaats daarvan 2 gulden, als je tenminste 1 actieve “Montelbaanstoren” bezit.

090:
Krijg 1 gulden. Krijg in plaats daarvan 2 gulden, als je tenminste 1 actieve “Montelbaanstoren” bezit.

091:
Krijg 1 roze grondstof.

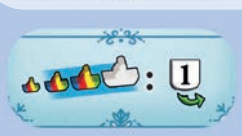
092:
Krijg 1 oranje grondstof.

093:
Krijg 1 bruine grondstof.

094:
Krijg 1 grijze grondstof.

095:
Krijg 1 paarse grondstof.

096:
Krijg 1 zwarte grondstof.



097:
Als je alleen op de eerste plaats staat op het prestigepuntenspoor, dan krijg 1 prestigepunt.

Dit geldt als je aan de beurt bent en je mag de kaart op elk gewenst moment tijdens je beurt gebruiken.

098:
Als je niet meer dan 3 niet-actieve kaarten hebt, dan krijg je 2 prestigepunten.

Je mag de kaart op elk gewenst moment tijdens je beurt gebruiken en je mag dus ook voor gebruik nog kaarten activeren.

099:
Nadat je tenminste 1 buurtplattegrond gebruikt hebt, krijg je 2 prestigepunten.

100:
Als je tenminste 3 actieve ambachtslieden hebt, dan krijg je 1 gulden.
Zie ook kaart 098.

101:
Als je tenminste 3 actieve gebouwen hebt, dan krijg je 2 prestigepunten.
Zie ook kaart 098.

102:
Als je tenminste 3 actieve buurt-plattegronden hebt, dan krijg je 1 gulden.
Zie ook kaart 098.

103:
Voor elke 2 gelijke ambachtslieden krijg je 4 prestigepunten.

104:
Voor elke 2 actieve buurtplattegronden met dezelfde kleur, krijg je 3 prestigepunten.

105:
Voor elke brug die je op de Amstel gepasseerd bent, krijg je 2 prestigepunten.

106:
Voor elk van jouw eigendomsfiches in de stad, krijg je 1 prestigepunt.

107:
Als je aan het einde van het spel met je vrachtschip op het startveld in de haven terecht komt, dan krijg je 8 prestigepunten.

108:
Voor elke gelijke ambachtsman, van de soort waarvan je het meeste hebt, krijg je 2 prestigepunten. Bij een gelijke stand krijg je slechts voor 1 soort prestigepunten.

Voorbeeld: Als je 3 kaasmakers, 2 brouwers en 2 tulpentelers hebt, dan krijg je 6 prestige-punten voor de 3 kaasmakers.

109:
Lever 1 roze grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

110:
Lever 1 roze grondstof in en krijg 1 gulden.

111:
Lever 1 roze grondstof in en krijg 1 gulden.

112:
Lever 1 roze grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

113:
Lever 1 grijze grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

114:
Lever 1 grijze grondstof in en krijg 1 gulden.

115:
Lever 1 grijze grondstof in en krijg 1 gulden.

116:
Lever 1 grijze grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

117:
Lever 1 oranje grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

118:
Lever 1 oranje grondstof in en krijg 1 gulden.

119:
Lever 1 oranje grondstof in en krijg 1 gulden.

120:
Lever 1 oranje grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

121:
Lever 1 bruine grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

122:
Lever 1 bruine grondstof in en krijg 1 gulden.

123:
Lever 1 bruine grondstof in en krijg 1 gulden.

124:
Lever 1 bruine grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

125:
Lever 1 paarse grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

126:
Lever 1 paarse grondstof in en krijg 1 gulden.

127:
Lever 1 paarse grondstof in en krijg 1 gulden.

128:
Lever 1 paarse grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

129:
Lever 1 zwarte grondstof in en krijg 1 prestigepunt.

130:
Lever 1 zwarte grondstof in en krijg 1 gulden.

131:
Lever 1 zwarte grondstof in en krijg 1 gulden.

132:
Lever 1 zwarte grondstof in en krijg 1 gulden en 1 prestigepunt.

Geheime opdrachten

Opmerking: *Je krijgt vaak een verschillend aantal prestigepunten voor dezelfde opdracht, afhankelijk of het spel met twee, drie of vier spelers wordt gespeeld.*

1:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de lichtblauwe dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

2:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de roodbruine dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

3:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de lichtgroene dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

4:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de lichtroze dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

5:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de goudgele dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

6:
Je krijgt 8 / 7 / 6 prestigepunten als de witte dokwerkers zich in het goederendepot bevinden.

7:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Grachtengordel”.

8:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Plantage”.

9:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Nieuwmarkt”.

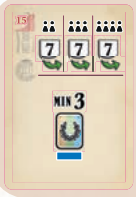
10:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Burgwallen”.

11:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Haarlemmerbuurt”.

12:
Je krijgt 6 / 7 / 8 prestigepunten als je minstens 4 huizenblokken in bezit hebt genomen in “Jordaan”.

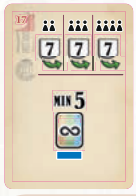
13:
Je krijgt 9 / 9 / 9 prestigepunten als je minstens 3 gebouwen, 3 ambachtslieden en 3 buurtplattegronden hebt geactiveerd.

14:
Je krijgt 10 / 10 / 10 prestigepunten als je Amstelschijf de haven bereikt heeft.



15:
Je krijgt 7 / 7 / 7 prestigepunten als je minstens 3 kaarten hebt geactiveerd, die effect hebben aan het einde van het spel.

16:
Je krijgt 7 / 7 / 7 prestigepunten als je minstens 4 kaarten hebt geactiveerd, die effect hebben in fase III.



17:
Je krijgt 7 / 7 / 7 prestigepunten als je minstens 5 kaarten hebt geactiveerd, met een permanent effect.

18:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als er minstens 7 goederen op de zwarte markt liggen.

19:
Je krijgt 6 / 6 / 6 prestigepunten als er minstens 2 verschillende goederen op je vrachtschip liggen aan het einde van het spel.

20:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “meubels” vol is.

21:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “kant” vol is.

22:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “kaas” vol is.

23:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “jenever” vol is.

24:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “bier” vol is.

25:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “tegels” vol is.

26:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “tulpenbollen” vol is.

27:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “kristal” vol is.

28:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als het pakhuis voor “koffie” vol is.

29:
Je krijgt 7 / 6 / 5 prestigepunten als alle kleine pakhuizen vol zijn.

30:
Je krijgt 4 / 4 / 4 prestigepunten als je vrachtschip weer op het grote startveld in de haven staat.

31:
Je krijgt 9 / 7 / 5 prestigepunten als zich minstens 7 dokwerkers in het goederendepot bevinden.

32:
Einde van het spel:
Lever 2 dokwerkers en 1 grondstof naar keuze, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 4 / 5 / 6 prestigepunten.

33:
Einde van het spel:
Lever tot 6 verschillende grondstoffen, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 1 / 2 / 3 / 5 / 7 / 10 prestigepunten.

34:
Einde van het spel:
Lever 1 dokwerkers, 1 goederenfiche en 1 grondstof, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 4 / 5 / 6 prestigepunten.

35:
Je krijgt 7 / 8 / 9 prestigepunten als je minstens 9 huizenblokken in bezit hebt genomen, ongeacht waar in de stad.

36:
Je krijgt 4 / 5 / 6 prestigepunten als je minstens 12 kaarten hebt geactiveerd.

37:
Einde van het spel:
Lever tot 2 lichtblauwe dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

38:
Einde van het spel:
Lever tot 2 goudgele dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

39:
Einde van het spel:
Lever tot 2 roodbruine dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

40:
Einde van het spel:
Lever tot 2 lichtgroene dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

41:
Einde van het spel:
Lever tot 2 lichtroze dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

42:
Einde van het spel:
Lever tot 2 witte dokwerkers, die zich nog op je spelersbord bevinden, in en krijg 2 / 3 / 4 respectievelijk 7 / 8 / 9 prestigepunten.

Marktfiches

Er zijn 8 fiches van elke categorie A + B (basisspel) en C (uitbreiding). Elk marktfiche mag eenmaal per beurt worden gebruikt, als je het aangegeven aantal guldens betaalt.

A1:
Betaal 1 gulden, krijg 1 prestigepunt en ga 2 velden vooruit op de Amstel.

A2:
Betaal 1 gulden en krijg 2 prestigepunten.

A3:
Betaal 1 gulden en krijg 3 prestigepunten.

A4:
Betaal 2 gulden, krijg 2 prestigepunten en 1 grondstof naar keuze.

A5:
Betaal 2 gulden, krijg 3 prestigepunten en ga 1 veld vooruit op de Amstel.

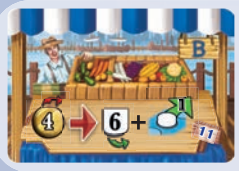
A6:
Betaal 2 gulden en krijg 4 prestigepunten.

A7:
Betaal 3 gulden, krijg 4 prestigepunten en ga 2 velden vooruit op de Amstel.

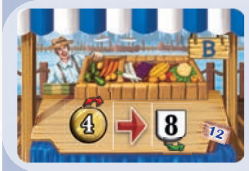
A8:
Betaal 3 gulden en krijg 5 prestigepunten.

B9:
Betaal 3 gulden, krijg 5 prestigepunten en 1 grondstof naar keuze.

B10:
Betaal 4 gulden, krijg 4 prestigepunten en ga 2 velden vooruit op de Amstel.



B11:
Betaal 4 gulden, krijg 6 prestigepunten en ga 1 veld vooruit op de Amstel.



B12:
Betaal 4 gulden en krijg 8 prestigepunten.

B13:
Betaal 5 gulden, krijg 11 prestigepunten en 1 grondstof naar keuze.

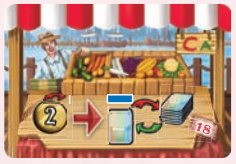
B14:
Betaal 5 gulden en krijg 12 prestigepunten.

B15:
Betaal 6 gulden en krijg 14 prestigepunten.

B16:
Betaal 6 gulden en krijg 15 prestigepunten.

CA 17:
Betaal 1 gulden en verplaats je vrachtschip 3 velden in de haven.

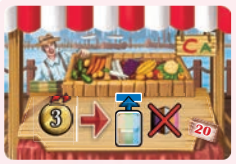
Belangrijk: Tijdens het verplaatsen mag je goederen inladen of afleveren en mag je dokwerkers inladen of in het goederendepot plaatsen.



CA 18:
Betaal 2 gulden en verwissel een van je niet-actieve kaarten voor een kaart naar keuze uit de aflegstapel.

Let op: Je hoeft geen kaarten van dezelfde soort om te ruilen (zoals gebouwen voor gebouwen). Als de aflegstapel leeg is dan mag je de bovenste kaart trekken van de stapel ambachtslieden of gebouwen, maar niet van de stapel buurtplattegronden.

CA 19:
Betaal 2 gulden, neem 2 grondstoffen naar keuze uit de algemene voorraad en voeg ze toe aan je persoonlijke voorraad voor deze ronde.



CA 20:
Betaal 3 gulden en activeer gratis een van je niet-actieve kaarten (je hoeft geen grondstoffen te betalen).

CB 21:
Betaal 3 gulden en verplaats je vrachtschip naar een veld naar keuze in de haven. Dit kan ook een ankerplaats of een steiger zijn.

CB 22:
Betaal 4 gulden en neem gratis een huizenblok naar keuze in bezit.

Let op: Hoewel je geen grondstoffen hoeft te betalen, krijg je toch het goederenfiche.

CB 23:
Betaal 5 gulden en neem een set van 6 verschillende grondstoffen uit de algemene voorraad en voeg ze toe aan je persoonlijke voorraad voor deze ronde.

Let op: Een set bestaat uit 1 grondstof van elke kleur.

CB 24:
Betaal 6 gulden en activeer gratis twee van je niet-actieve kaarten (je hoeft voor beide activeringen geen grondstoffen te betalen).

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES